

## チャレンジ！！オープンガバナンス 2018 市民／学生応募用紙

地域課題タイトル (注1)	No.	タイトル	自治体名
		多様な主体が交流し、つながりが生まれるような「場づくり」	豊中市
アイデア名(注2) (公開)	子ども「の」食堂～庄内 WEST 店～		

(注1) 地域課題タイトルは、COG2018 サイトの中に記載してある応募自治体の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。

### 1. 応募者情報

チーム名(公開)	庄内応援隊	
チーム属性(公開)	2. 学生によるチーム	
メンバー数(公開)	4名	
代表者情報	氏名(公開)	山下ほのか
メンバー情報		米田桃香、下田朋香、高津地世

**(注意書き) ※ 必ず応募前にご一読ください。**

<応募の際のファイル名と送付先>

1. 応募の際は、ファイル名を COG2018\_応募用紙\_具体的チーム名\_該当自治体名にして、以下まで送付してください。東京大学公共政策大学院の COG2018 サイトにある応募受付欄からもアクセスできます。 admin\_padit\_cog2018@pp.u-tokyo.ac.jp

<応募内容の公開>

2. アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者と公開に同意したメンバー氏名、「アイデアの説明」は公開されます。
3. 公開条件について：
 

「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY (表示) 4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC (表示-非営利) 4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。

(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja>、および、<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)
4. 上記の公開は、内容を確認した上で行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公表いたしません)
5. この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。なお、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

<知的所有権等の取扱い>

6. 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
7. 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

<チームメンバー名簿>

チームメンバーに関する情報を最終ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

## 2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容、(2) アイデアの理由、(3) 実現までの流れ、の三項目に分けて記入してください。

必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

### (1) アイデアの内容（公開）

アイデアは、課題解決のために、何をやる社会的なサービス（活動）なのか、をわかりやすく示してください。これが将来実現した場合、魅力的で新規性があり、実践したり、活用したくなる、そしてその結果として、課題が解決される、そんなワクワク感のあるアイデアを期待します。2ページ以内でご記入ください。

<応募チームとして解決したい課題>

地域における子どもの教育環境を変えるために子どもの創造的な取り組みを通じて多様な主体が交流できる仕掛けづくり

<解決アイデアの内容>

#### 子ども「の」食堂～庄内 WEST 店～

新しくリノベーションされたとよなか地域創生塾庄内拠点を活用して週に1度、子ども「の」食堂を開く。このスペースは子どもたちが実際にお店に参加しながら、仕事や買い物体験する場所であり、大人の仕事を創造的に考えて体験してみることで主体性や協調性を学ぶ。子どもたちはその経験から自分に自信を持つようになる。

#### 創造的な活動を通じて、子どもたちの夢を育てる。

このお店の特徴は大きく2つ。

一つ目は「子どもの創造性を楽しみ、受け入れる」ということ。

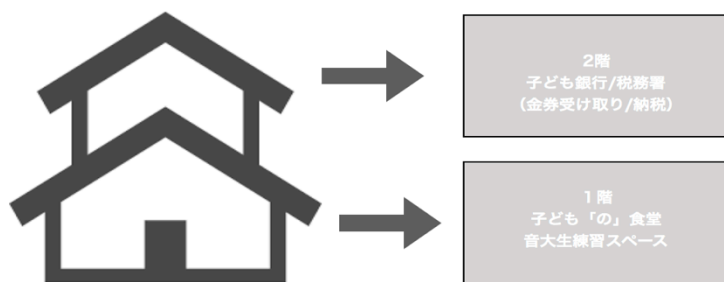
このお店では、子どもたちの挑戦を受け入れ、子どもの発想を生かした独創性あふれるメニューを提供する。例えば、「子どもが作る、大人様ランチ」。事前に様々な種類のおかずを用意し、その時の子どもの気分によって出てくるおかずや盛り付けが変わる。また、ちょっとした味付けなどもオーダーによって変わる。それが例え美味しくなかったとしても、この食堂では許される。むしろそれを看板にすることで、ここでしかできないことができる。

また、子どもの好奇心や挑戦する心を育てることができ、自己肯定感も生まれる。

子どもが食べにきた場合、無料で提供するなどの子ども食堂としての役割も担う。

そして二つ目は関わる学生が普通の大学生とは違い、「音大生」だということ。

この食堂を、単なる食事処にするのではなく、音楽部のような食堂にする。地域創生塾庄内拠点内のスペースを利用して音大生が練習をできる公開練習スペースを作る。また、その場でお客さんに音大生が楽器をレクチャーしたりすることで、食堂にきたお客さんとの交流や、子どもたちとの交流も増え、地域との繋がりが増える。



【とよなか地域創生塾庄内拠点の使用イメージ図】

## 本事業の概要

子ども「の」食堂～庄内夢通り店～

新しくリノベーションされた庄内地域創生塾を活用して週に1度、子ども「の」食堂を開く。

このスペースは子どもたちが実際にお店の参加しながら、仕事や買い物を体験する場所だ。

大人の仕事を体験してみることで主体性や協調性を学び、子どもたちはその経験から自分に自信を持てるようになる。

これを通して、子どもたちの夢を育てる。

## ビジョン

豊中市は様々な音楽にまつわる取り組みが行われ平成27年には「文化芸術創造都市」として文化庁長官表彰を受けている。しかし、そのほとんどは中部、北部地域の市民が参加しており、市域でも様々な社会課題を抱える南部地域では、そういった取り組みへの地域市民の参加が低いのが現状である。特に生活保護世帯率や母子家庭率の高さといった子育て世代に対する課題が大きく、教育にかける予算が少ないことが、子どもたちの芸術の鑑賞機会や楽器を習うといった体験機会を少なくするほか、子どもたちは日常の学習や積み重ねをすることなく、すぐに物事を諦めてしまうといった自己肯定感を生み出しにくい社会環境におかれているのが実情である。（『南部地域の活性化に向けた調査研究Ⅰ』[2017.3とよなか都市創造研究所研究報告書]および『南部のコミュニティで生きる芸術文化のあり方について報告書』[2017.3豊中市]より）そこで、実際に地域の人と関わりながらお店で働き、給料をもらい、商店街で買い物をするという体験を通してこれまでと違う視点を学び、自ら「生きる力」を身につけていくことを狙いとしている。

これらの活動は単年度で終わる事なく、継続的な取り組みとして実施することが必要である。継続的な創造活動の中から、これまでの既成概念とは違った別の視点に触れることで子どもたち自身が自ら抱える様々な問題解決の糸口を見つけ、解決していく力を身につけ、日常生活の向上につなげていくこととなる。

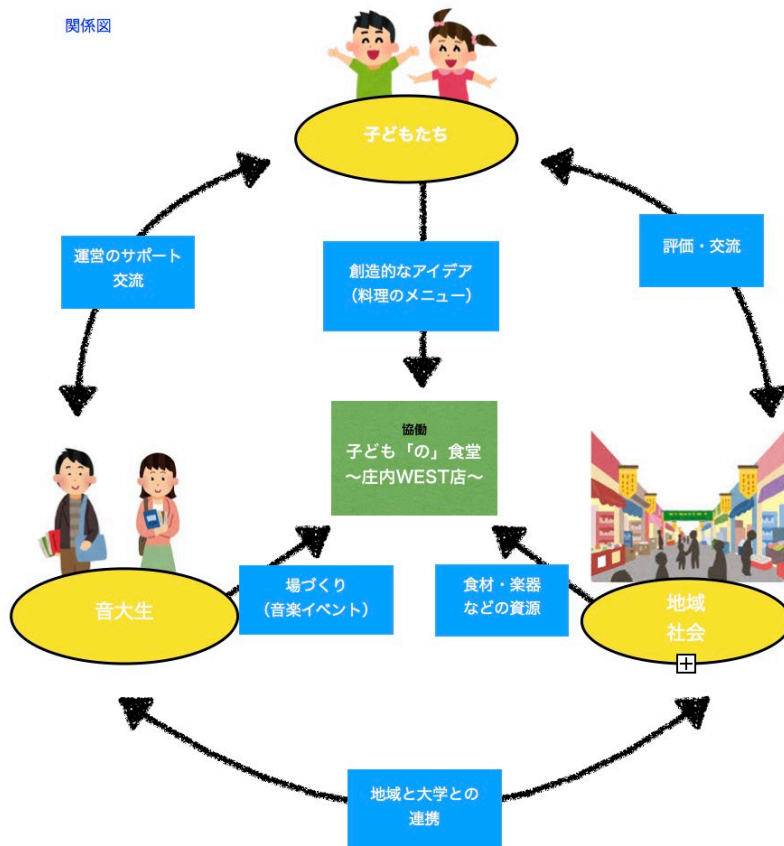
## 大きな特徴

このお店では、間違いや挑戦を受け入れ、子どもの発想を生かした独創性あふれるメニューを提供する。

例えば、「子どもが作る、大人様ランチ」。事前に様々な種類のおかずを用意し、その時の子どもの気分によって出てくるおかずや盛り付けが変わる。また、ちょっとした味付けなどもオーダーによって変わる。それが例え美味しくなかったとしても、この食堂では許される。むしろそれを看板にすることで、ここでしかできないことができる。また、子どもの好奇心や挑戦する心を育てることができ、自己肯定感も生まれる。

そして二つ目は関わる学生が普通の大学生とは違い、「音大生」だということ。

この食堂を、単なる食事処にするのではなく、音楽部のような食堂にする。地域創生塾庄内拠点内のスペースを利用して音大生が練習をできる公開練習スペースを作る。また、その場でお客さんに音大生が楽器をレクチャーしたりすることで、食堂にきたお客さんとの交流や、子どもたちとの交流も増え、地域との繋がりが増える。

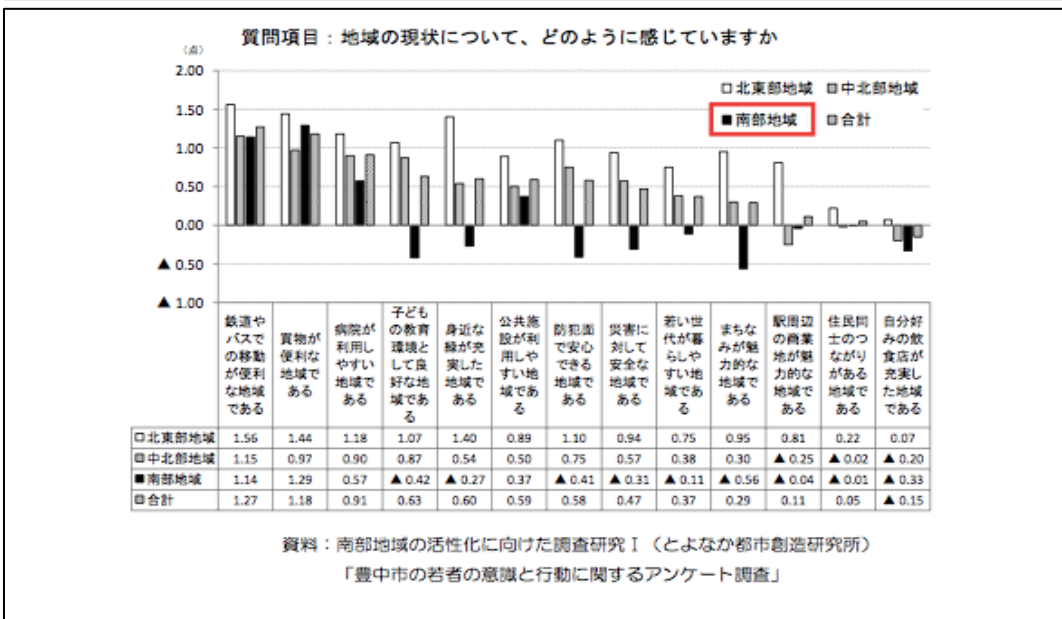
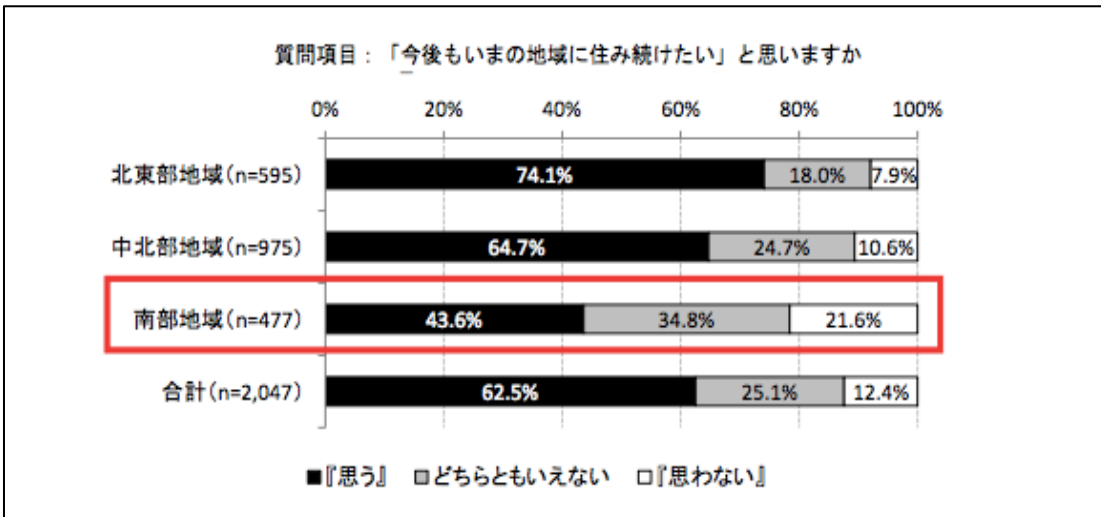


**(2) アイデアの理由 (公開)**

このアイデアを提案する理由について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ2ページ以内で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類の数値データやアンケート・インタビューなどの資料や関連の計画、既存の施策などの定性データのことを総称します。データは出所を明らかにしてください。

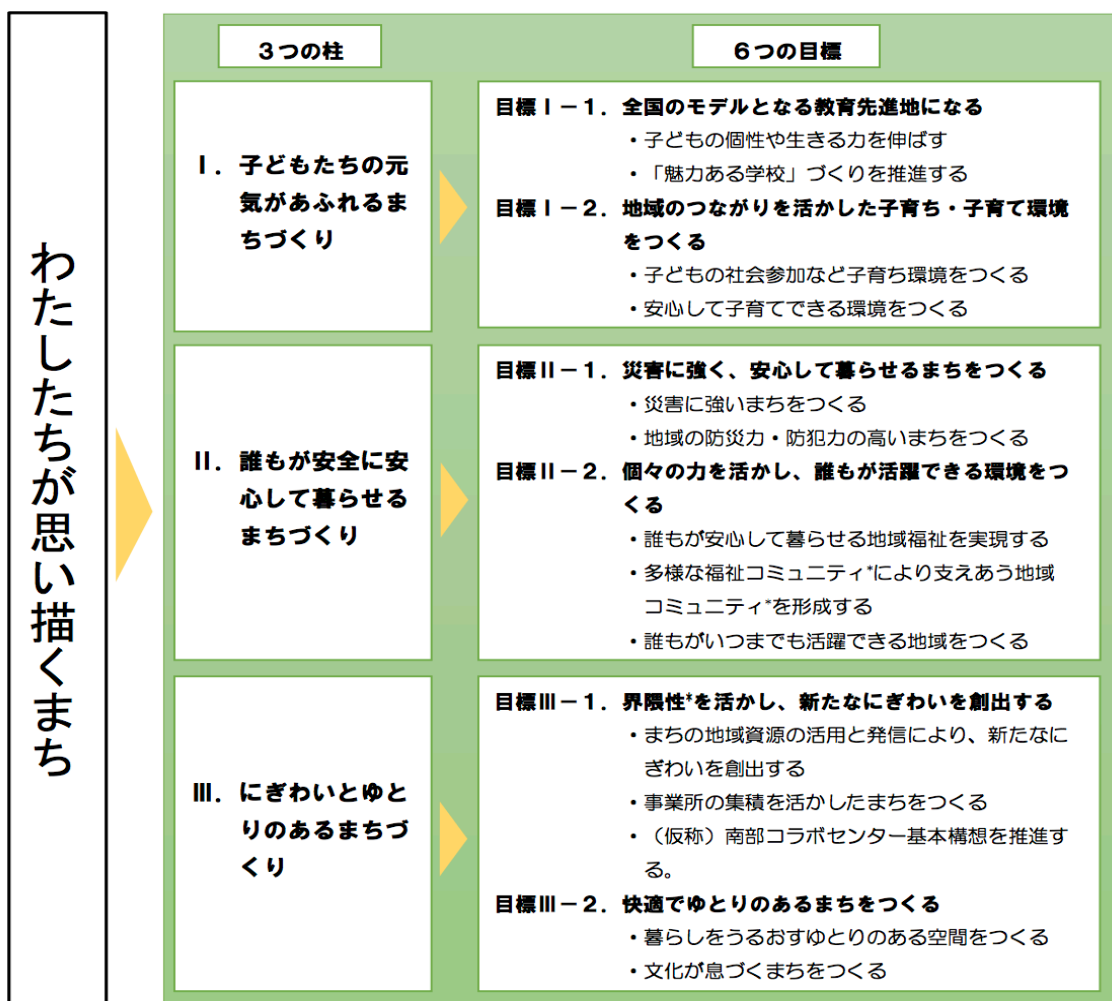
豊中市がとりまとめた「豊中市南部地域活性化構想」には以下の豊中市在住の若い世代（18歳～39歳）を対象に行ったアンケートの結果が示されている。

その中で、豊中市南部地域に住む人々は、地域の現状に対してマイナスに感じる部分が多く、他の地域に住む人々に比べて「住み続けたい」と感じる人の割合が圧倒的に少ない。その理由の一つに子ども教育環境として良好な地域でないという結果が数値化されている。



【豊中市南部地域活性化構想（豊中市 2018.1）】 P22 より

このような状況を鑑みて「豊中市地域活性化構想」においては以下のような目標が示されている。



この中では3つの柱として「子どもたちの元気があふれるまちづくり」が挙げられ、その中では「目標Ⅰ-2. 地域のつながりを活かした子育て・子育て環境をつくる」中で「子どもの社会参加」が明文化されており、そのような取り組みが望まれている。

また「にぎわいとゆとりのあるまちづくり」の中ではまちの地域資源の活用と発信による新たなにぎわいの創出が期待されており、この企画はこれらの要素を取り混ぜたプロジェクトとして提案するものである。

### (3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを実現する主体、アイデアの実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの実現にいたる時間軸を含むプロセス、実現の制度的制約がある場合にはその解決策等、アイデア実現までの大まかな流れについて、2 ページ以内でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

#### ○実現する主体

大阪音楽大学学生+庄内地域に住む小学生+庄内商店街+地域の人

#### ○実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）

【ヒト】庄内地域の小学生（子どもの食堂を実際に運営する）

商店街のお店の経営者

（参加する子どものサポートとして地域通貨の利用を可能にする店舗）

【モノ】庄内商店街の中にあるリノベーション物件（とよなか地域創生塾庄内拠点）を利用する。

庄内商店街のお店：おかしのデパート、タコイチ、さかえ、味福、ロンドンなどの飲食店

食材：地域の市場を利用

調理器具：商店街の人たちに協力してもらい使用しなくなったものを集める。

楽器：地域で使用しなくなったものを集める、寄付などにより賄うことが考えられる。

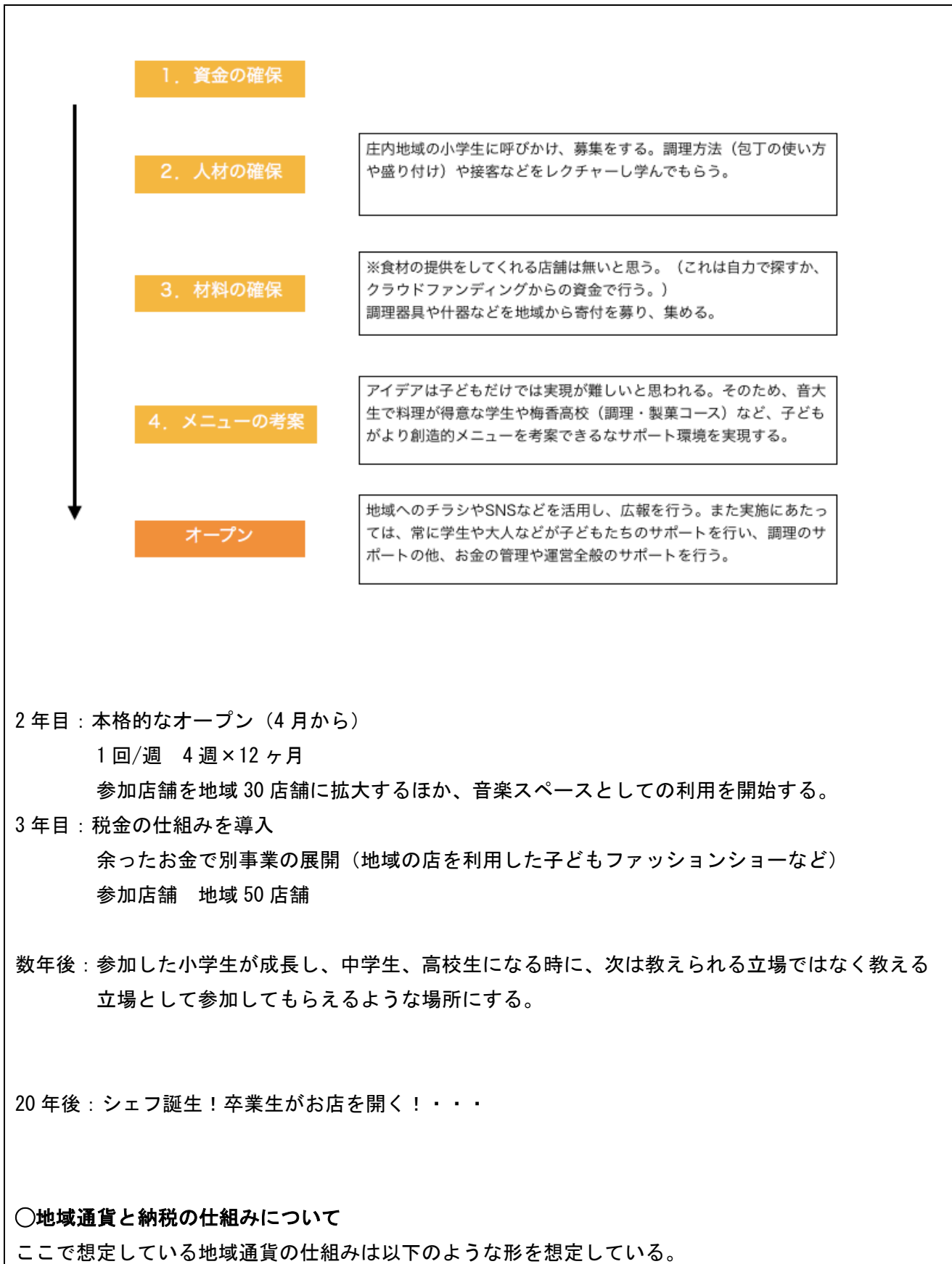
【カネ】収入：クラウドファンディングによる資金集め。（大人様ランチ）を無料提供 等）

助成金

支出：材料費、地域通貨による金券（子どもたちへの働いてくれたお礼）

#### ○アイデアの実現にいたるプロセスとマイルストーン

1年目に実証実験として以下のプロセスを行う。





■ 地域通貨

わにい（豊中市のキャラクター マチカネワニ×マニー）

1わにい：10円を目安にする

1日働くと10わにい（=100円）がもらえる。

金券を持つことができるのは子どもに限る。

（金券を使用できる店舗に持って行って、決まった商品と交換するシステム）



■ 換金方法

お店側が回収した「わにい」を子ども銀行に持ってもらい、そこで換金する。

■ 納税について（3年目から導入予定）

2わにい納めてくれたら、フードバンクから貰ったお菓子などをあげる